Fripouille

Knave, (**Canaille**) est une boîte à outils créés par Ben Milton afin de jouer aux jeux de rôle à l'ancienne, sans classe de personnage. Aussi, l'ajout, le retrait ou la modification de règles sont à la fois attendus et encouragés.

Fripouille est une variation qui la transpose dans l'univers **Millevaux** de Thomas Munier.

Millevaux,

C'est un univers post-apocalyptique forestier.
C'est notre monde, après sa **ruine**.
La **forêt** a tout envahi. Tout est forêt.
L'**oubli** nous ronge. Toute personne perd la mémoire, à son rythme. Elle se corrode, se déforme et s'égraine.
L'**emprise** nous transforme. C'est une force qui manipule les êtres et les choses. Vie, mort, mutation, fertilité.
L'**égrégore** est une trame psychique où s'impriment nos émotions. C'est la magie qui transforme le monde.
Les **horlas** sont des créatures issues de l'emprise et de l'égrégore.

Shub-Niggurath, le Bouc Noir des Forêts aux Mille Chevreaux, est le père et la mère de tous les **horlas**.
Le **Roi en Jaune** est une incarnation de la folie.
Les **Corax** sont des corbeaux intelligents qui parfois prennent forme humaine.
Les **sarcomanciens** maîtrisent une forme d'emprise grâce à un liquide spécial qui leur permet de modeler la chair à volonté.

Les **Confrères aux Masques d'Or** sont des presque-humains, rares mais puissants, cachés au sein de l'humanité.

Afin de mieux appréhender cet univers, j'invite instamment la lectrice à consulter **Civilisation** et l'**Almanach** disponibles sur le site de son créateur.

Fripouille c'est :

Une haute compatibilité avec les jeux à l'ancienne. Si vous disposez d'une collection d'ouvrages à l'ancienne, bestiaires, scénario, recueils de sortilèges, peu, ou bien même aucune conversion ne sera nécessaire pour les utiliser avec **Fripouille**.

Aisé à apprendre, Aisé à maîtriser. Si vous initiez un groupe de joueuses aux jeux à l'ancienne, **Fripouille** leur permettra de créer des personnages et de comprendre l'ensemble des règles en quelques minutes.

***Une absence* de *classes* de personnage.** Chaque personnage est une fripouille, l'un des rejetons de cette humanité déchue qui hésite entre brandir d'obscures tablettes emplies d'un savoir impie ou son schlass pour se préserver de l'atteinte des **horlas** ou d'avides congénères. Ce système est idéal pour les joueuses qui aiment à changer l'ancrage de leurs personnages de temps à autres et qui en revanche n'apprécient pas d'être restreintes par un archétype. Le rôle d'un personnage au sein du groupe est essentiellement déterminé par les biens dont il dispose.

***Les Caractéristiques* sont *au cœur du système*.** Tous les jets de d20 recourent aux six caractéristiques classiques. La manière dont les scores et les bonus interviennent a été simplifiée, rationalisée et rendue cohérente avec d'autres mécanismes, comme celui de la protection.

Une *responsabilité des jets* de dés optionnelle. **Fripouille** convient au référent, appelé ici **la Garde Forestière**, qui souhaite que tous les jets de dés soient réalisés par les joueuses. Toutefois, basculer du mode de jeu traditionnel où la gestion des jets de dés est partagée, à celui ou cette responsabilité incombe exclusivement aux joueuses se fait à la volée.

Des Caps, des Souvenirs. **Fripouille** considère que l'unité monétaire de base est la capsule de bière de l'Âge d'Or, une **Caps**. Tous les prix d'objets sont établis sur ce principe et proposent une approximation des bases d'un échange. Toutefois, de tous les trésors que convoitent les hommes sont les souvenirs qu'ils chérissent le plus et ils seront souvent bien plus précieux aux personnages que les monceaux de caps dont ils pourraient se charger.

Une liste de 100 sortilèges sans niveau.

La Creative Commons Attribution 4.0 International License : Vous êtes libre de partager et d'adapter ce matériel dans n'importe quel but tant que vous citez la licence.

Des commentaires. Les règles intègrent des commentaires pour expliquer la raison de l'existence de chacune d'elles et de la façon dont elle a été rédigée, afin de favoriser l'émergence de variantes.

Création de personnage

1 Les Personnages des Joueuses sont définis par six caractéristiques : **Viande**, **Nerfs**, **Os**, **Crâne**, **Tripes**, et **Gueule**.
Chaque caractéristique est définie par deux valeurs, sa **valeur de défense** et son **bonus**.
Lorsque vous créez un personnage lancez 3d6 pour chacune des caractéristiques dans l'ordre. Le plus faible résultat obtenu sur les trois dés est le bonus de la caractéristique. Ajoutez 10 afin de déterminer sa valeur de défense. A l'issue du processus, vous pouvez intervertir les valeurs de deux caractéristiques.

Concrètement : Vous obtenez 2, 2 et 6 pour la **Viande**. Le plus faible résultat est 2. Votre personnage a un bonus de 2 et une valeur de défense de 12. Répétez le même processus pour les autres caractéristiques.

Commentaire : "valeur de défense" est le terme que je retiens pour ce qui est d'ordinaire désigné sous le terme de score d'une caractéristique. Je le désigne ainsi afin de clarifier son mode de fonctionnement dans le cadre de jets en opposition.

Le système de détermination aléatoire aboutira à ce que la plupart des caractéristiques se situent à 11/+1. Lorsque le bonus et la valeur de défense de trois caractéristiques augmenteront, le personnage progressera d'un niveau, jusqu'à un maximum de 20 /+10 au niveau 10. L'ensemble des mécaniques se trouve dès lors sur une base décimale afin de refléter la façon dont les bonus d'attaque, les dés de vie et les jets de sauvegarde de la plupart des jeux à l'ancienne progressent d'un point par niveau.

2 Déterminez le matériel et la protection de départ au moyen de la table d'équipement sur la page suivante. En outre, le personnage dispose d'une arme au choix de la joueuse, fusse-t-elle dérisoire (caillou).

Commentaire : déterminer aléatoirement le matériel au début fluidifie considérablement le processus de création de personnage, ce qui est souhaitable si vous jouez à un jeu à la mortalité élevée tel ***Fripouille***. Si toutefois vous souhaitez autoriser l'achat de matériel, demandez aux joueuses de lancer 3D6x20 afin de déterminer leur fortune initiale en **Caps**. Notez que les parchemins ne sont pas normalement accessibles aux personnages débutants, mais vous pourriez simplement autoriser les joueuses à déterminer aléatoirement leurs prodiges en échange de l'absence de protection au départ.

Les personnages ont un nombre d'emplacements de matériel équivalent à la valeur de défense de **Viande**, et le nombre d'objets dont ils disposent doit correspondre au nombre d'emplacements disponibles. La plupart des objets emplissent un emplacement, mais certains en nécessitent plus. Quelques menus objets peuvent être rassemblés en un seul emplacement. En cas de doute, demandez à la **Garde Forestière**.

Commentaire : les emplacements de matériel rendent la gestion de l'encombrement rapide et facile, ce qui est souhaitable, dans la mesure ou la gestion des ressources est un aspect important du jeu. Ils représentent également les singularités du personnage puisque ce dont dispose une fripouille affecte le style de jeu et détermine grandement son rôle dans le groupe.

La protection s'accompagne d'une valeur de défense, la **Couenne**. Notez cette valeur sur votre feuille de personnage avec son bonus de **Couenne** correspondante, (toujours 10 de moins que la valeur de défense). Si le personnage ne porte pas de protection, sa valeur de défense de protection, sa **Couenne**, est de 11 et son bonus de Couenne est +1.

Commentaire : "la valeur de défense d'armure", la **Couenne** est un concept identique à celui de la classe d'armure dans la plupart des jeux à l'ancienne. Il a été rebaptisé afin de souligner sa similarité de fonctionnement avec celui du système de valeur de défense. Le bonus de protection existe afin de permettre de mener un combat en miroir tel qu'explicité dans le chapitre consacré au combat.

3 Lancez 1d8 afin de déterminer le nombre de point de Sève initiaux, **PS**, autrement appelé **Sève**, et le maximum de dés de **Sève** de votre personnage. Le rythme de guérison d'un personnage est 1d8+ le bonus d'**Os**.

Commentaire : tous les dés de vie sont des d8 dans ***Fripouille***, tant pour les personnages, que les figurants ou encore les monstres. Ceci simplifie le jeu et il demeure compatible avec les statistiques de la plupart de livres de jeux à l'ancienne. Notez que le bonus d'**Os** d'un personnage n'est pas ajouté à ses jets de dés de vie. **La Garde Forestière** qui ne souhaite pas que les personnages débutants soient aussi fragiles peut autoriser à relancer les dés si le résultat est inférieur à 5.

4 Inventez ou déterminez aléatoirement le reste des traits de votre personnage, comme son espèce, son allure, son visage, la complexion de sa peau, sa chevelure, sa vêture, ses vices et vertus, sa diction, son histoire et son **penchant** en utilisant les tables aléatoires de la page suivante. Choisissez son genre ainsi qu'un nom pour votre personnage, mais ne vous y attachez pas trop...
Au-dehors, le monde est hostile...

Commentaire : déterminer aléatoirement la plupart des traits d'un personnage fluidifie l'étape de création de personnage, et favorise la création de personnages surprenants, uniques, auxquels la plupart des joueuses ne penseraient pas ou qu'elles n'oseraient pas proposer en jeu.

Traits

Allure

1. athlétique
2. musculeuse
3. corpulente
4. délicate
5. décharnée
6. lourdaude
7. dégingandée
8. dépenaillée
9. robuste
10. efflanquée
11. petite
12. nerveuse
13. svelte
14. molle
15. sculpturale
16. corpulente
17. toute petite
18. imposante
19. mince
20. élancée

Visage

1. bouffi
2. grossier
3. osseux
4. ciselé
5. délicat
6. allongé
7. patricien
8. traits tirés
9. en bec d'aigle
10. nez camus
11. espiègle
12. étroit
13. de fouine
14. rond
15. orbites caves
16. anguleux
17. doux
18. mâchoire carrée
19. large
20. lupin

Complexion de la peau

1. cicatrices de guerre
2. marque de naissance
3. marques de brûlures
4. sombre
5. maquillée
6. huileuse
7. pâle
8. parfaite
9. piercings
10. grêlée
11. puante
12. tatouée
13. rosée
14. rêche
15. teint cireux
16. brûlée au soleil
17. hâlée
18. peintures de guerre
19. burinée
20. traces de fouet

Chevelure

1. chauve
2. tressée
3. hérissée
4. tondue
5. frisée
6. ébouriffée
7. dreadlocks
8. sale
9. crépue
10. grasse
11. souple
12. longue
13. luxuriante
14. crête mohawk
15. cheveux huilés
16. queue de cheval
17. soyeuse
18. chignon
19. ondoyante
20. vaporeuse

Vêture

1. du temps jadis
2. tâchée de sang
3. cérémonielle
4. brodée
5. excentrique
6. élégante
7. infestée par la vermine
8. sale
9. flamboyante
10. tachée
11. exotique
12. usée
13. à l'as de pique
14. livrée
15. trop ample
16. rapiécée
17. parfumée
18. moisie
19. froissée
20. étriquée

Vertu cardinale

1. ambitieuse
2. prudente
3. courageuse
4. courtoise
5. curieuse
6. disciplinée
7. déterminée
8. généreuse
9. sociable
10. honnête
11. honorable
12. humble
13. idéaliste
14. juste
15. loyale
16. clémente
17. droite
18. sereine
19. stoïque
20. tolérante

Travers

1. agressive
2. arrogante
3. amère
4. couarde
5. cruelle
6. menaçante
7. tortueuse
8. gourmande
9. cupide
10. irascible
11. paresseuse
12. nerveuse
13. pleine de préjugés
14. impétueuse
15. impolie
16. suspicieuse
17. velléitaire
18. rancunière
19. dépensière
20. pleurnicharde

Discours

1. abrupt
2. tonitruant
3. haletant
4. cryptique
5. traînant
6. indolent
7. fleuri
8. protocolaire
9. enjoué
10. voix rauque
11. bredouillant
12. précis
13. vieillot
14. décousu
15. vif
16. argotique
17. lent
18. strident
19. bégaiement
20. inaudible

Parcours

1. alchimiste
2. mendiante
3. bouchère
4. voleuse de souvenirs
5. charlatane
6. lettrée
7. gastromancienne
8. idolâtre
9. violoniste
10. herboriste
11. hantée
12. batelière
13. mercenaire
14. colporteuse
15. brigand
16. saltimbanque
17. tire-laine
18. sarcomancienne
19. guérisseuse
20. chasseresse

Infortunes

1. amnésique
2. droguée
3. amnésique
4. amnésique
5. maudite
6. escroquée
7. destituée
8. discréditée
9. reniée, répudiée
10. exilée
11. amnésique
12. hantée
13. amnésique
14. mutilée
15. amnésique
16. poursuivie
17. rejetée
18. amnésique
19. volée
20. amnésique

Penchant

1-5:	**6-15:**	**16-20:**
ordre	ambivalence	sauvagerie

Espèce

1-16:	**17-19:**	**20:**
humaine	maletronche	Corax

Équipement initial

Protection

1-3 :	**4-14 :**	**15-19 :**	**20 :**
sans armure	ronces	bois, métal	relique de l'âge d'or

Casques et boucliers

1-13 :	**14-16 :**	**17-19 :**	**20 :**
aucun	casque bricolé	bouclier bricolé	casque et bouclier

matériel d'exploration

Deux jets sur cette table et un seul pour les deux suivantes.

1. corde de 15 m
2. poulies
3. bougies D6
4. chaîne de D3 m
5. craies, 10
6. barre à mine
7. briquet à amadou
8. grappin
9. marteau
10. outre
11. lanterne
12. lampe à huile
13. cadenas
14. tournevis
15. miroir
16. perche de d3 m
17. sac
18. tente
19. clous, d12
20. torches, 5

équipements divers 1

1. vessie
2. piège à ours
3. mixture
4. soufflet
5. graisse
6. scie
7. seau
8. plante
9. ciseau
10. chignole
11. hameçon
12. billes
13. glu
14. pioche
15. sablier
16. serviteur
17. souvenir
18. crochets
19. lime
20. clous

équipements divers 2

1. ration	6. bouteille	11. animal de bât	16. pigments
2. boisson	7. savon	12. parchemin, tablette	17. sifflet
3. lentille	8. pelle	13. consommables	18. instrument
4. objet mémoriel	9. souvenir	14. véhicule	19. plume & encre
5. corne	10. ficelle	15. gamelle	20. relique du temps jadis

En payer le prix

Tous les prix sont exprimés en **Caps** . Le paiement d'un véhicule, d'un navire, ou d'une maison etc, s'effectue d'ordinaire sous forme d'échange de biens, de l'octroi d'une marque de faveur ou d'un serment d'allégeance ou de Grandes Oboles plutôt que par des échanges monétaires.
La Grande Obole signifie alors se départir définitivement d'un souvenir.

Et l'Oubli ?

L'**Oubli** ronge les souvenirs des petits des hommes qui autrefois dominaient le vaste monde.
Il se caractérise par une défaillance de la mémoire émotionnelle.
Celle-ci est déficiente à long terme alors que les centres nerveux liés à l'apprentissage, la mémoire immédiate, les instincts et les fonctions psychomotrices ne sont pas atteintes. Les pertes de mémoire concernent en premier lieu la mémoire épisodique, (on oublie avoir participé à une bagarre dont l'on est pas ressorti indemne), et ensuite la mémoire affective, (on oublie qui est sa mère, on ne se rappelle plus de quelle homme on est amoureux).
Parfois, les émotions subsistent alors que leurs origines ont été oubliées. Ces troubles de la mémoire sont surtout marqués à long terme. Plus les événements sont reculés dans le temps, plus ils auront tendance à disparaître de la mémoire.
La plupart des souvenirs de plus trois ans s'étiolent :

la Dead Zone mémorielle s'établit à – 3 ans.

Souvenirs, souvenirs !

Dès lors les souvenirs sont sans prix et souvent les maigres possessions des errants ne sont que les derniers liens ténus qu'ils entretiennent avec leurs souvenirs chéris.
Chacun s'en arrange comme il peut.
Certains dérobent les souvenirs qui crient leur absence, d'autres en exercent le commerce. D'autres encore les échangent pour leur épanouissement mutuel.
Certains vaincus renoncent délibérément à leur richesse, se départissent d'un souvenir pour ne plus sentir le poids des pertes passées.
Cette économie vacillante autour des souvenirs des hommes confèrent aux maigres biens préservés du temps jadis une valeur immense. Les objets par la force de l'égrégore, par les gestes répétés depuis des éons sont parfois devenus objets mémoriels.
Débloque-t-on un souvenir à chaque fois qu'on effleure un objet ?

Oui, insignifiant 1-3 ; pertinent 4-6.

Les objets sont-ils tous des objets mémoriels à condition de savoir en extraire le souvenir ?
Oui, il s'agit d'une facétie de ce monde saturé d'égrégore.
Des êtres **hantés** par leur craintes, leurs intimes convictions contradictoires qui tournoient dans leurs caboches pleine des trous laissés par les souvenirs enfuis, sont la proie d'une **malédiction**. Doués pour accomplir d'étranges prodiges, ils parviennent à libérés les souvenirs enchâssés.
De même, certaines fripouilles, des **idolâtres**, convaincues par la profondeur de leur foi, qui accomplissent eux aussi des prodiges, sont à même d'ancrer des souvenirs dans le terreau exhumé du passé et ainsi enchanter les objets du quotidien.
Ainsi, s'il n'y pas de classe dans ***F*ripouille**, l'attitude adoptée au regard des prodiges, (leur utilisation), ou le refuge dans la foi, **l'idolâtrie**, conduira le personnage à participer de cette économie singulière du souvenir selon la voie que la joueuse choisira d'emprunter.

Outils et équipements

billes de verre	5	bottes à crampon	5
bouteille, flasque, fiole, flacon	1	cadenas et sa clé	20
canne à pêche, hameçons	10	chevilles de bois	1
chaîne de 3 m	10	clé à molette	30
chignole	10	clochette	20
ciseau à bois	5	clous (12)	5
corne	10	clous de fer	5
craies, 10	1	corde de 15 m	10
crochets	35	émondoir	10
eau bénie	25	ficelle (3 m)	5
échelle	25	filet	10
encens	10	jeu de dés pipés	5
flacon de glu	1	outre	5
gamelle	10	pantalon de toile cirée	10
graisse	1	parfum	50
grappin	10	pelle	10
grosse éponge	5	perche de 3 m	5
instrument de musique	200	pioche	15
lentille	100	plume et encre	1
levier	30	pot de goudron	10
lime	5	sac	1
livre	300	sac de toile cirée	5
manuscrit	600	savon	1
marteau	10	scie	10
menottes	10	sifflet	5
miroir à main	200	tente	50
piège à ours	20	tente trois places	100
pigments corporel, maquillage	10	**Que la lumière soit !**	
pince coupante	10	bougie, 4 heures	1
sablier	300	lanterne	30
sac de couchage	10	lampe à huile, 4 heures	5
sceau	5	briquet à amadou	10
soufflet	10	torche, 1 heure	1
vessie	5	lampe torche de l'Âge d'Or	150

Protections

bouclier bricolé *(Couenne +1, 1 emplacement, qualité 1)*	**40**
vasque de récupération *(Couenne +1, 1 emplacement, qualité 1)*	**40**
Roncière *(Couenne 12, 1 emplacement, qualité 3)*	**60**
cuir et bois *(Couenne 13, 2 emplacements,* qualité *4)*	**500**
métal, (cotte de mailles) *(Couenne 14, 3 emplacements, qualité 5)*	**1200**
relique de l'âge d'or, (combinaison anti émeute) *(Couenne 15, 4 emplacements, qualité 6)*	**Hors de Prix**

Armes

dague, gourdin, faucille, bâton etc… *(dommages d6, 1 emplacement, 1 main, qualité 3)*	**5**
lance, épée, masse, cognée, taser, etc… *(dommages d8, 2 emplacements, 1 main, qualité 3)*	**30**
tronçonneuse, rapière, grande hache, etc… *(dommages D10, 3 emplacements, 2 mains, 3 qualité 3)*	**60**
fronde *(d4 dommages d4, 1 emplacement 1 main, qualité 3)*	**5**
arc *(dommage d6 , 2 emplacements, 2 mains, qualité 3)*	**15**
vieille pétoire *(dommage d8, 3 emplacements, 2 mains, qualité 3)*	**600**
flèches *(20)*	**5**

Vêtements

miteux	30
fourrures	60
ordinaires	150
chauds	200
de qualité	300

Nourriture

bouteille de vin	10	ail, bouquet	1
épices, 1 livre	100	farine, une livre	1
fourrage (1 jour)	2	cidre, 1 litre	1
jambonneau	10	morue	20
miche de pain	1	œufs (24)	1
ration de voyage (1 jour)	5	fromage, une livre	2
riz de Little Hô-Chi-Minh-Ville	15	céréales, un boisseau	4
sauterelles grillées (demie livre)	3	fourrage, un boisseau	1
sel	30	oignons, 1 bouquet	8
sucre, 1 livre	60	fruit, une livre	1
vers de farine (une mesure)	2	lard, 5 livres	1

Animaux

bœuf	350	faucon	900
canasson	600	mouton	15
chèvre	60	mule, cheval de bât	300
chien de chasse	50	poulet	1
chien, petit mais vicieux	20	vache	400
cochon	30	autruche	150

Logis

lit, par nuitée	1
chambre privative, par nuitée	2
repas	2
bain chaud	2
écurie et fourrage	2

Navires

radeau	50
bateau de pêche	500
voilier	5000

véhicules

charrette à bras	50
chariot	120
fiacre	320
voiture de l'âge d'or	Hors de prix

Hommes de peine

Gages quotidiens n'incluant pas le logis ou les frais de bouche…

laboureur, journalier	1
chasseur	3
maçon	4
sarcomancien	50
maréchal ferrant	8
guérisseur	25
soldat	25

Des liste à la Prévert

Dans un monde qui part en vrilles, les objets les plus dérisoires acquièrent parfois une grande importance.

Utilisez ces tables et ces prix comme autant de prémisses aventureuses.

Ainsi, cet émondoir, n'est plus le simple outil d'entretien du verger que nous connaissons. Dans une communauté en lutte contre la forêt avide, c'est une espèce de goupillon, le manifeste de la volonté farouche de contrer l'expansion de la sylve par l'ingéniosité renouvelée des hommes.

D'où vient ce riz ? Est-il contaminé par une forme quelconque d'emprise ? Dans quelles circonstances a-t-il été acquis ?

De quelle manière les rations ont elles été conservées ? Seront elles encore consommables lorsque le ventre de son porteur sera vide ou seront elles avariées ?

Chaque objet est un trésor pour son inventeur et donc une histoire à découvrir, voler, détourner à son profit. Les joueuses et plus particulièrement **la Garde Forestière** doivent s'emparer de ces graines d'histoires, les semer et les récolter, lorsque le moment est opportun.

Hantise et Idolâtrie

Vous retrouverez régulièrement des références à ces **malédictions**. Les fripouilles ne sont pas définies par un archétype.

Toutefois, elles sont la proie de **malédictions**, ressenties différemment selon chacune, dès lors qu'elles usent ou abusent de prodiges (les sorts dans ***F*ripouille**, un chapitre entier leur est consacré).

La **hantise** ou l'**Idolâtrie** ne sont que l'avers et le revers d'une même médaille, la façon dont l'**égrégore** s'insinue dans l'esprit de la fripouille.

Aussi, contrairement à la plupart des jeux à l'ancienne, ce n'est pas une condition de toute éternité pour le personnage.

La joueuse par ses choix d'interprétation de sa fripouille, la façon dont le personnage s'appropriera ses prodiges pourra éloigner la malédiction dont le personnage et souffre et embrasser une autre malédiction.

Ainsi, une idolâtre pourra renoncer à sa foi et ses prodiges pour subir de plein fouet la hantise ou bien encore une hantée pourra embrasser une foi nouvelle pour elle avec ardeur et zèle.

C'est une affaire de choix de la joueuse, en cohérence toutefois avec l'histoire du personnage.

Jouer le jeu

Caractéristiques

Chacune des six caractéristiques est utilisée dans différentes circonstances.

- **Viande :** utilisée pour les combats de mêlée et les épreuves requérant de la puissance physique tel soulever une herse, tordre des barreaux, etc...
- **Nerfs :** utilisée pour les épreuves qui requièrent équilibre, célérité et réflexes, comme l'esquive, l'escalade, se faufiler, rétablir son assiette, etc...
- **Os :** utilisée pour résister à l'empoisonnement à la maladie, au froid, etc... Le bonus d'**Os** est ajouté aux jets de guérison. Le nombre d'emplacements dont dispose un personnage est égal à sa valeur de défense d'**Os**.
- **Crâne :** utilisée pour les épreuves qui requièrent de la concentration et de la précision tel que manipuler les prodiges, se souvenir des traditions, concevoir des objets, tripatouiller des machines, faire les poches, etc...
- **Tripes :** utilisée pour les attaques de traits et les épreuves qui recourent à l'observation et l'intuition tel le pistage, la navigation, la perception, la recherche de passages dérobés, discerner les illusions, etc.
- **Gueule :** utilisé afin de déjouer les tentatives de persuasion, de duperie, d'interrogation, d'intimidation, de séduction, de provocation, etc...
  Les personnages peuvent employer un nombre d'hommes de peine équivalent à leur bonus de **Gueule**.

Commentaire : dans un système qui se fonde autant sur les six caractéristiques, il est important que chacune d'elle joue un rôle important afin de décourager d'en négliger certaines. Par exemple les joueuses de personnages qui n'utilisent pas les prodiges tendent à négliger les caractéristiques mentales afin d'optimiser ceux-ci.

Emplacements d'objets

Les personnages disposent d'un nombre d'emplacements de matériel égal à la valeur de défense de **Viande**.
La plupart des objets, y compris les parchemins, tablettes, potions, rations, armes légères, outils etc, occupent un emplacement, mais certains objets, particulièrement pesants ou volumineux tels les armures, les armes peuvent en nécessiter plus.
Les groupes de menus objets identiques peuvent être rassemblé dans un seul emplacement, sous l'autorité de **la Garde Forestière**.
100 **Caps** peuvent tenir en un emplacement. À titre de référence, un emplacement contient autour de 2,5 kg de matériel.

Commentaire : utiliser des emplacements d'objets rend la gestion de l'encombrement suffisamment simple pour les joueuses s'en empare.
Les emplacements constituent le point d'entrée de l'appropriation des personnages, dans la mesure ou ce que possède un personnage détermine qui ils sont, (cf le chapitre consacré aux souvenirs).

Augmenter la **Viande** devrait dès lors être une priorité pour la plupart des joueuses.

Jets de sauvegarde

Si un personnage entreprend une action dont l'issue est incertaine et l'échec emporterait des conséquences, la joueuse le soumet à un **jet de sauvegarde**, ou le **sauvegarde**.
Pour réaliser le jet de sauvegarde ajoutez le bonus de la caractéristique au jet de d20.
Si le total **est supérieur à 15** le personnage parvient à ses fins, sinon il échoue.

Commentaire du concepteur : *exiger que les sauvegardes excèdent 15 signifie que les personnages débutants ont aux alentours de 25 % de chance de réussite, tandis qu'un personnage de niveau 10 a 75 % de chance de succès, puisque les bonus de caractéristiques peuvent augmenter jusqu'à +10 au niveau 10. Cela correspond au schéma général des mécaniques de sauvegarde du D&D des débuts.*

Si la sauvegarde s'oppose à un autre personnage, alors au lieu de devoir excéder 15, celle qui jette les dés doit obtenir un total supérieur à la valeur de défense correspondante de son opposant afin de réussir.

En cas d'échec, l'opposant parvient à ses fins.
Ce type de sauvegarde est appelé **une sauvegarde en opposition**.
Notez que la responsabilité du jet importe peu, puisque les chances de succès sont identiques.

Concrètement, un **Hanté** souffle une nuée radioactive sur un **horla**, qui bénéficie d'un jet de sauvegarde pour l'éviter. L'action est résolue comme une sauvegarde en opposition, utilisant la valeur de **Crâne** du **Hanté** contre les **Nerfs** du **horla**. Le **Garde Forestière** peut lancer le dé en espérant obtenir avec son bonus de **Nerfs** un résultat supérieur à la valeur de défense de **Crâne** du **Hanté** ou bien encore la joueuse dudit **Hanté** doit obtenir un total entre son jet et le bonus de **Crâne** du hanté qui soit supérieur à la valeur de défense des **Nerfs** du **horla**.

Commentaire: la valeur de défense d'une caractéristique est la valeur cible des jets. Demander au lanceur de dés de surpasser la valeur de défense de l'opposant permet de gérer les oppositions plus rapidement, d'éliminer les situations d'égalité, et de permettre jouer avec des joueuses qui réalisent l'ensemble des jets de dés, si elles le souhaitent, dans la mesure ou les chances de succès sont les mêmes quelque soit le point où l'on se place.

Si un élément extérieur facilite ou restreint la sauvegarde, **la Garde Forestière** octroie ou impose un jet avec **avantage** ou **désavantage** selon le cas.
Dans le cas d'un avantage, lancez 2d20 et ne retenez que le résultat le pus élevé des deux.
Dans le cas d'un désavantage lancez 2d20 et retenez que le plus mauvais des deux résultats.
Commentaire : La **Garde Forestière** est bien sûr libre d'imposer des modificateurs, positifs ou négatifs plutôt que d'utiliser le système d'avantage, mais la plupart des joueuses semblent l'apprécier et cela simplifie les calculs.

Espèces

bonus aux sauvegardes :

Humain + 3 contre la douleur (sauvegarde d'**Os**) ;

Corax + 3 contre l'oubli, (sauvegarde de **Crâne**) ;

Maletronche + 3 contre l'emprise (sauvegarde d'**Os**).

On peut jouer un **Corax**.

Quand il se transforme en corbeau, ses habits et son matériel tombent là où il s'est transformé.

En cas d'attaque réussie sur le personnage sous sa forme de volatile, ses PS tombent à 0.

Quand les **Corax** vendent leurs souvenirs généalogiques, ils perdent 1 PS par souvenir.

Les **maletronches** sont porteurs de l'**Emprise** et tout humain qu'ils touchent est susceptible de subir une mutation, sauf si la joueuse parvient à justifier comment elle se prémunit ou résiste à la mutation.

Réactions

Lorsque les personnages rencontrent un figurant dont l'attitude vis à vis du groupe n'est pas évidente, **la Garde Forestière** peut alors lancer 2d6 et consulter la table ci-après.

2	3-5	6-8	9-11	12
hostile	*méfiante*	*indécise*	*ouverte*	*serviable*

Combat

Au début de chaque moment de combat, déterminez l'initiative en lançant 1d6. De 1-3 les ennemis agissent les premiers. De 4 à 6, l'ensemble des personnages agira les premiers. Relancez l'initiative à chaque moment.
Commentaire : recourir à une initiative groupée accélère la résolution des combats, maintient l'attention des joueuses et évite de tenir des comptes d'apothicaire. Relancer l'initiative à chaque moment rend les combats plus dangereux, puisqu'un camp peut l'obtenir plusieurs fois de suite.

Lorsque c'est leur tour, les personnages peuvent se déplacer, et entreprendre une action de combat.
Cette action peut consister à mettre en œuvre un prodige, attaquer, tenter un haut fait ou tour pendable, ou tout autre action qui semble raisonnable à **la Garde Forestière**.
Les armes de mêlée permettent d'atteindre les cibles voisines, mais les armes de traits ne peuvent être utilisées dès lors que le personnage est engagé au corps à corps.
Afin de déterminer l'issue d'une attaque, lancez 1d20 et ajoutez la valeur de défense de **Viande** ou de **Tripes** du personnage selon qu'il s'agisse d'un corps à corps ou d'un combat à distance.
Si le résultat global est supérieur à la valeur de défense de **Couenne** de l'adversaire, l'attaque porte. Dans le cas contraire l'attaque échoue.

Une autre alternative consiste à résoudre l'attaque par un jet de d20 du défenseur qui ajoute son bonus de défense de **Couenne** et tente d'obtenir un résultat supérieur à la valeur de défense de l'attaquant. En cas de succès, l'attaque est parée. En cas d'échec l'attaque porte.

Commentaire : en d'autres termes, les attaques sont résolues de la même façon dont sont résolues les sauvegardes en opposition, en utilisant la valeur de défense d'armure à la place d'une caractéristique.
Sur un succès, l'attaquant lance le dé de dommages de l'arme afin de déterminer combien de **PS** sa victime perd. Un dé bonus de dommage peut être ajouté si l'arme est particulièrement adaptée, (par exemple une cognée pour frapper un **horla** né de l'arbre).

Jet de survie

Lorsqu'un personnage atteint 0 **PS**, (ou se fait toucher alors qu'il est toujours à 0 **PS**), la joueuse jette le dé de survie : 1d6.

1 : Inconscient (juste assommé), dure un quart de journée maximum
2. Perte d'un souvenir
3. Perte d'un point de caractéristique :
    1 **Viande** 2 **Os** 3 **Nerfs** 4 **Tripes** 5 **Crâne** 6 **Gueule**.

4. Chute (1-3 nature 4-6 penchant)
5. Agonie (on dispose d'un **quar**t pour soigner le personnage sinon il meurt, étant ici précisé qu'une journée comporte 8 **quarts**, cf chapitre Temporalité)
6. Mort définitive. La joueuse doit alors créer un nouveau personnage de premier niveau qui rejoindra le groupe aussi tôt que possible.

Un figurant à 0 **PS** peut être assommé, fait prisonnier, pris en otage, interrogé ou ajouté à son camp.

Marelles

Ce qui existe en jeu de rôle pour schématiser un combat :

On peut se limiter à décrire le lieu de l'action sans support visuel. Si l'on veut s'assurer que les joueuses aient les meilleures informations pour opérer des choix tactiques informés, cela me paraît défaillant. Les joueuses peuvent avoir une idée complètement différente des dimensions d'un lieu ou des objets qui la composent, oublier l'existence de tel élément et les positions des différents personnages.

Pour pallier ces défauts, on a classiquement recours à un plan pour visualiser le lieu et des pions pour visualiser les personnages. C'est déjà mieux mais cela pose d'autres problèmes. Si on utilise un plan du commerce, il peut nuire à l'immersion s'il ne correspond pas parfaitement à la situation décrite. Si on dessine un plan à main levée, on peut faire un dessin très moche ou faire des erreurs de proportions, comme représenter une voiture aussi grosse qu'un immeuble. Ceci va aussi nuire à l'immersion. Surtout, le plan montre ses limites quand on veut visualiser les trois dimensions.

Imaginons une situation simple. Une rue, une maison au bord de la rue. Une entrée de cave derrière la maison. Que se passe-t-il si un personnage monte sur le toit, un autre entre dans la maison et un troisième entre dans la cave ? Que ce passe-t-il si les joueurs veulent zoomer ou dézoomer sur la scène ? Et si un personnage monte à un lampadaire ou se cache dans une poubelle ? Les deux éléments n'étaient pas sur le plan mais un joueur a suggéré leur probable existence et je l'ai validée. Et si un personnage traverse la rue en voiture ? A cela on va rajouter les problèmes des distances. Quelle est l'échelle du plan ? Y a-t-il un quadrillage pour se repérer ou faut-il utiliser une règle ? A quelle vitesse se déplacent les personnages ? Une situation très simple devient difficile à gérer avec un plan. Conséquence : les joueurs autour de la table n'ont plus de référentiel commun, la confusion s'installe, les joueurs ne peuvent plus faire de choix informés.

Les particularités de ce jeu :

L'oralité ne me suffit pas pour visualiser une scène d'action dans l'espace.
Les descriptions de **La Garde Forestière** servent à décrire un environnement oppressant, opaque, obscur. Pas à donner les mensurations et les caractéristiques d'éléments abstraits.

Les plans conviennent rarement. Allez dessiner un plan de forêt !
De surcroît, on n'a pas besoin de distances précises. Je ne gère pas les déplacements en mètres mais en marelles que peut franchir un personnage.
On veut surtout savoir le point qu'il peut atteindre pendant son moment.

Comment les marelles résolvent le problème :

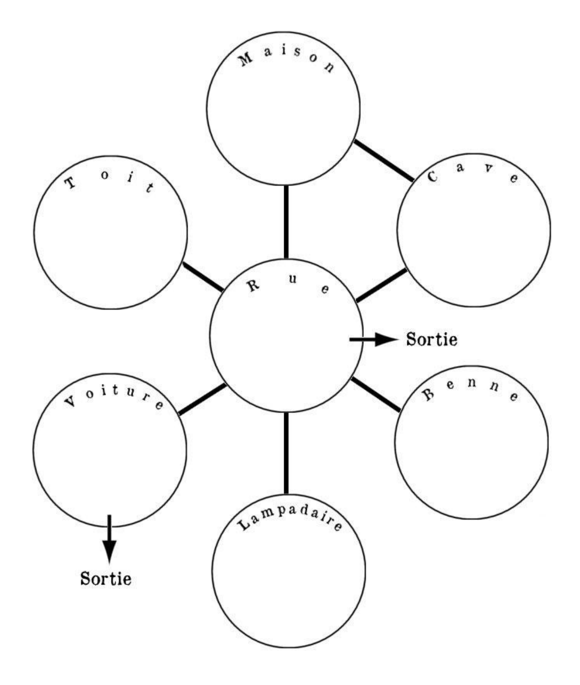
Les marelles sont des ronds **La Garde Forestière** dessine sur une feuille. Elle écrit au crayon de papier sur un bord intérieur de chaque marelle l'endroit qu'elle symbolise.

Reprenons l'exemple de la scène d'action avec une rue et une maison.

D'abord, elle crée une marelle pour désigner la Rue. elle écrit « Rue » au crayon de papier sur le bord intérieur du rond. Elle écrit au crayon de papier sur cette marelle tous les noms des personnages et figurants présents dans la Rue.

Pourquoi a-t-elle représenté une marelle pour la Rue ? Parce qu'elle a décrété que tous les personnages dans la Rue étaient en situation de corps-à-corps.

Elle ajoute une marelle pour l'intérieur de la Maison. Elle la place à côté de la Marelle Rue et précise aux joueurs que ces deux marelles sont adjacentes : Elle dessine un trait entre les deux marelles, qu'on appelle aussi un **bras de marelle**.



Une joueuse demande si elle peut entrer dans la porte de cave derrière la maison. **La Garde Forestière** ajoute une marelle Cave, elle la place à côté de la Rue et de la Maison (on peut aussi passer dans la Cave par là).

Une joueuse demande si elle peut monter sur le toit. **La Garde Forestière** ajoute une marelle Toit, Elle la place à côté de la Rue. Elle déclare qu'elle n'est adjacente qu'avec la Rue. Elle annonce que le toit est assez haut (elle a prévu, au cas où quelqu'un l'escalade, d'en faire une sorte de piège). La joueuse n'est pas d'humeur aventureuse et décide plutôt que son personnage se cache dans une benne à ordures dont elle suppose l'existence. **La Garde Forestière** valide. Elle crée une Marelle Benne à ordure à côté de la Rue

Un personnage arrive à bord d'une voiture qui roule au ralenti. **La Garde Forestière** crée une marelle Voiture et écrit le nom du personnage Elle place la marelle à côté de la Rue, de la Maison et de la Benne à Ordures.

La Garde Forestière peut ajouter des marelles pour toutes les manœuvres des personnages. La seule zone qui n'est pas représentée, c'est la zone de fuite. Mais dès que qu'un personnage ou un figurant fuit, il faut créer une marelle pour la zone où il se rend. S'il y a des renforts cachés plus loin, il faut créer les marelles où ils se trouvent et les marelles qui les relient à la zone de combat.

Pour récapituler :

Les marelles permettent de zoomer ou de dézoomer à volonté et de gérer les trois dimensions en me concentrant sur les objets nécessaires aux choix tactiques informés.

Un personnage peut se déplacer d'une marelle par moment. Il peut dépasser cette limitation s'il a un véhicule.

Pour schématiser ce déplacement, **La Garde Forestière** gomme le nom du personnage sur la marelle de départ, et le réécrit sur la marelle d'arrivée.

Les marelles permettent de visualiser des scènes d'action de façon fluide et précise, quelque soit le nombre de personnages impliqués ou la complexité des lieux. Elles fournissent un référentiel commun aux joueuses et permettent d'opérer des choix informés.

Tout est en marelles :

+ Le danger et le combat peuvent survenir partout, à tout moment. **La Garde Forestière** doit toujours pouvoir positionner les personnages et les figurants sur des marelles, et aucune marelle ne peut être dessinée sans être connectée à une autre marelle.

+ **Prévoir trois coups d'avance :** toujours préparer trois marelles plus trois marelles encore non dévoilées, et varier les environnements. Ça oblige à donner une certaine texture à l'univers.

+ **Les portées des armes définissent la distance en marelle que l'attaque peut atteindre.**

    Portée 1 : corps-à-corps : on peut attaquer un adversaire dans la même marelle que soi.

    Portée 2 : allonge : on peut attaquer un adversaire dans la marelle adjacente

    Portée 3 : distant : deux marelles de distance

    Portée 4 : tir long : trois marelles de distance

    Portée 5 : hors vue : trois marelles de distance

    Portée 6 : hors audition : quatre marelles de distance

+ Une marelle hors vue est hors vue, on ne la voit pas, ni les figurants qui l'occupent.

C'est le principe du brouillard de guerre.

Hauts faits et tours pendables

Les hauts faits et tours pendables sont des manœuvres de combat telles qu'assommer, désarmer, outrepasser l'armure, provoquer une chute, etc... Ces actions sont gérées avec une sauvegarde en opposition. Elle peuvent ne pas infliger de dommages à l'adversaire directement, mais indirectement, (par exemple en précipitant la chute d'un ennemi dans un précipice). Par rouerie, opportunisme, le personnage se ménage une situation favorable. Cette action se substitue à une phase d'attaque classique. **Le Garde Forestière** demeure seule juge des opportunités de hauts faits ou de tours pendables qui s'offrent dans une situation donnée.

Avantage en combat

Les personnages peuvent obtenir une aubaine en combat en s'attaquant à une victime qui n'a pas repéré leurs intentions, qui se situe en contrebas, qui est déséquilibrée, désarmée, distraite, ou désavantagée tactiquement d'une manière quelconque. **La Garde Forestière**, comme à l'accoutumée, a le dernier mot.

Lorsqu'un personnage a l'avantage sur son adversaire, lors de sa phase de combat, la joueuse pourra, à son choix : A) utiliser le système d'avantage lors de son jet de dé ou B) attaquer sans avantage **et** tenter un haut fait dans le même round, sans toutefois bénéficier de l'effet d'aubaine.

Succès retentissants et qualité

Lorsque l'attaquant obtient un 20 naturel, ou le défenseur un 1 naturel, l'armure du défenseur perd un point de qualité et il subit un dé additionnel de dommages (selon la nature de l'arme). Si l'attaquant obtient un 1 naturel, ou le défenseur un 20, l'arme de l'attaquant perd un point de qualité. A 0 point de qualité, l'objet est détruit. Chaque point de qualité coûte 10 % du prix initial afin de le réparer.

A noter qu'un personnage **Au supplice** (cf chapitre correspondant) obtient un succès retentissant sur un résultat compris entre 17 et 20.

En combat, on peut se blesser en frappant : c'est la fracture du boxeur, (sur un échec critique d'une attaque à mains nues)

Commentaire : la lente détérioration des équipements constitue un autre indicateur dont il convient de se préoccuper pendant un raid ou une longue exploration, au même titre que les points vie, les prodiges, les torches et tout ce qui s'en suit.

Conséquences d'un combat

Quand on tue quelqu'un, on récupère un de ses souvenirs.

Tuer coûte des PS : 1 pour le **hanté**, qui utilise **l'égrégore**, 2 pour un **idolâtre**, dont la vie repose sur sa foi, aucun en revanche pour une fripouille désertée par la foi et qui se préserve des prodiges.

Moral

Les monstres et les figurants ont tous un niveau de moral, qui se situe d'ordinaire entre 5 et 9. Lorsqu'ils sont confrontés à un danger plus important qu'escompté, la **Garde Forestière** réalise un **jet de moral**, utilisant 2d6 et comparant le résultat au niveau de moral actuel des figurants. Si le résultat est supérieur au niveau de moral, les figurants tenteront alors de s'enfuir, se replier ou parlementer. Le **jet de moral** peut être déclenché par la perte de la moitié des combattants, la défaite de leur chef, ou qu'un ennemi indépendant perde la moitié de ses **PS**.

D'autres événements peuvent déclencher le **jet de moral** au choix du **Garde Forestière**.

Les hommes de peine sont également soumis à un jet de moral lorsqu'ils n'obtiennent pas leurs gages, lorsque leur employeur direct décède ou lorsqu'ils sont confrontés à un danger extraordinaire. Le moral peut aussi augmenter en rétribuant les hommes de peine avec des gages supérieurs à ceux convenus ou en les considérant avec respect.

Temporalité

Le temps se découpe en trois périodes de jour, cinq périodes de nuit (on dit aussi des **quarts** : il y a trois **quarts** de jours et **cinq** quarts de nuit, en référence à l'expression « prendre son quart » pour les gardes de nuit).

Les 8 **quarts** d'une journée :

1 Aube 2 Zénith 3 Crépuscule 4 Presque-nuit 5 Grasse-nuit 6 Noire-nuit 7 Nuit brune 8 Presque-aube.

Guérison

Après un repas et un **quart** de repos, le personnage regagne 1 plus son bonus d'**Os en PS**. Se reposer dans un refuge sûr une nuit complète permet de restaurer l'ensemble des **points de Sève** perdus.

Commentaire : le bonus de **Os** n'intervient pas dans la détermination du nombre maximum de **points de Sève** contrairement à la plupart des jeux à l'ancienne, mais se révèle d'une grande aide lors de la phase de guérison.

Au supplice

Lorsque le personnage a 0 **PS**, il est alors « ***au supplice*** ».

On peut employer des calmants pour passer de **au supplice** à **aux abois**.

Un personnage peut céder son **supplice** (et recouvrer l'état **aux abois**) aux amateurs de souvenirs extrêmes, (de fait, on troque le souvenir de sa souffrance et son expérience de mort imminente).

L'état **Au supplice** peut être cédé sous forme d'une **obole** ou pour acquérir un réflexe de vétéran ou un **flachebacque**.
La Garde Forestière peut proposer d'être **Au supplice** en échange d'un **pétage de plombs**.

Quand le personnage est **Au supplice**, la joueuse soumet son personnage à une sauvegarde d'**Os** ou le sommeil le fuira.
Cette situation suscite de l'inquiétude dans l'entourage du personnage, (la joueuse subit alors une pénalité de 1 à l'épreuve de loyauté des hommes de peine).

Pour que le personnage soit à nouveau **aux abois**, il peut troquer un souvenir de douleur, convertir sa douleur en **flachebacque**, convertir sa souffrance en réflexe de vétéran, bénéficier de soins ou d'un réconfort (avec ou sans récupération de **PS**).

Récupérer un souvenir permet de passer de **Au supplice** à **Aux abois**.

Quand on transforme l'apport de récit d'une joueuse en souvenir, il convient de placer le personnage **Au supplice** afin qu'il « paye » le souvenir.

Aux Abois

Quand le personnage est **Aux abois,** la joueuse se soumet à une **épreuve de vulnérabilité** contre la douleur par quart, (sauvegarde d'**Os**), ou subit un **pétage de plombs**, qui renforce la solidité de la relation à son entourage, (la joueuse bénéficie d'une situation avantageuse lors de l'épreuve de loyauté qui suivra l'épisode).

Lors d'un tour de garde, le personnage devra surmonter une épreuve d'**Os** pour ne pas s'endormir.

Pour que le personnage soit **Au supplice** il suffit de consommer un souvenir de douleur.
Alors, le personnage passe à 0 PS, en raison du choc violent.

L'automutilation constitue un autre moyen d'atteindre cet état.

Le personnage subit une pénalité de 1 lors d'une sauvegarde d'**Os**.

Si tous les personnages sont aux abois, la compagnie souffre d'une paranoïa collective.
Alors, **La Garde Forestière** peut balancer une information délibérément erronée par quart.

Si la majorité de personnages est **aux abois**, la compagnie ne peut pas être prise en embuscade.
De plus les personnages ont le droit d'agir pendant le tour de l'assaillant.

Se prendre une cuite permet de passer de **Au supplice** à **Aux abois**, ou éventuellement à un troisième état : **la tranquillité**.

La tranquillité implique que le personnage sera toujours considéré comme surpris.

Chute

Tout **Maletronche** est un **horsain** en puissance sa **chute** est prévisible. Un homme qui se mue en **horla** est un **horsain** et c'est alors la pente qu'emprunte le personnage.

La **Chute** de la fripouille **sauvage** : elle doit tuer un être conscient tous les quarts nocturnes, sinon elle devient un figurant tueur. Reste à déterminer ou se situe la conscience et notamment si les animaux, au sein de ce monde en perpétuelle mutations en sont dotés

Chute du **hanté** : il attire sur lui des horreurs liées à **l'égrégore**.
Un **horla** l'attaque ou tente de le posséder ou l'égrégore tente de le transformer en **horla** tous les quarts diurnes ou nocturnes selon le moment de sa **chute**.

La joueuse peut choisir de précipiter la **chute** de son personnage en échange d'un avantage narratif dans la situation précédente, (néanmoins, il faut que le lien entre les deux paraisse logique).

Si la joueuse obtient un 5 lors du jet de survie, le personnage chute selon la pente naturelle de son **espèce**, de son **penchant**.

Pendant cette première **chute**, il est demandé à la joueuse de modifier en conséquence son interprétation.

La Garde Forestière, une fois par quart, peut soumettre la joueuse à une sauvegarde de **Tripes** contre la folie sous peine d'imposer un comportement compulsif associé à la **chute**.

Si la joueuse obtient à nouveau un 5 à son test de survie, soit le personnage chute sur un autre versant (s'il avait chuté en humanité, il chute en penchant), soit il chute sur le même versant, selon ce que disent les dés.

Chuter deux fois sur le même versant implique cette fois-ci de devenir un figurant.

Toutefois, le personnage peut encore être sauvé de cette deuxième chute, à condition que les autres personnages s'emploient à le relever.

Monstres

Tous les monstres des jeux à l'ancienne devraient pouvoir s'intégrer à ***F*ripouille** sans qu'il soit besoin de réaliser d'importants ajustements.
Voici quelques grands principes.

Dés de Sève/points de Sève : les dés de **Sève** de tous les monstres sont des d8, à moins qu'il en soit précisé autrement. Afin de déterminer les points de **Sève** d'un monstre multipliez le nombre de dés de **Sève** par 4, (ou 5 si vous voulez vraiment être méchant).

Armure : la CA du monstre est identique à la valeur de défense de protection si elle est ascendante. Si la CA est descendante, soustrayez la à 19 (pour OD&D ou B/X D&D) ou à 20 (pour AD&D) afin d'obtenir l'équivalence.

Bonus d'attaque : un quelconque bonus d'attaque demeure inchangé et peut être ajouté pour les attaques de corps à corps ou à distance. Si aucun bonus d'attaque n'est précisé, considéré qu'il équivaut au nombre de **dés de Sève** du monstre.

Dommages : les dommages demeurent identiques.

Moral : le niveau de moral demeure identique.

Sauvegardes : dans le mesure ou dans la plupart des jeux à l'ancienne les monstres sont présentés sans caractéristiques, considérez qu'ils disposent de bonus équivalent à leur niveau et la valeur de défense correspondante à celui-ci.

Concrètement, un monstre typique de 4 **dés de Sève** aura un bonus de +4 et une valeur de défense par défaut de 14 dans toutes ses caractéristiques à moins que **la Garde Forestière** ne les modifie.

Commentaire : en raison de l'échelle unifiée de 1 à 10 de ***F*ripouille**, les monstres ajoutent de leurs **dés de Sève**, ou leurs niveaux, à toutes leurs sauvegardes. Évidemment, cela doit être modifié par l**a Garde Forestière** lorsque ce n'est pas pertinent.

Progression

Lorsque un personnage au moyen d'une obole, d'un apprentissage, d'un entraînement a abondé la valeur de défense de trois caractéristiques il progresse d'un niveau.

La fripouille est seule face au monde en déliquescence. Elle fait des choix, elle concède des renoncements afin d'être. Procéder de la sorte valorise et les choix opérés par la joueuse, son ingéniosité à surmonter l'adversité. C'est l'ingéniosité de la joueuse qui imprime des conséquences mécaniques sur le personnage.

Prodiges

Dans ***F*ripouille**, les prodiges sont des rituels mis en œuvre depuis un support chargé d'égrégore, un parchemin, une tablette, une pierre, un objet quelconque gorgé d'**égrégore**. Le hanté, ou l'**idolâtre**, (selon la lecture du personnage) se lie alors émotionnellement avec ce support. Sur la base de lien d'égrégore, il verbalise, un mot de pouvoir, un mot de puissance, un **Verbatim**.

Il nomme le prodige qu'il met en branle. La joueuse doit alors sur la base d'un cut-up prononcé à haute et distincte voix (Gueulez même !) le **Verbatim** à la table.

Pour élaborer le cut-up munissez d'un feuillet imprimé, de ciseaux et découpez au hasard de votre inspiration la feuille en petits morceaux. Placez les dans un bol. Piochez x fragments et assemblez les, ils constituent votre cut-up, la base de votre Verbatim.

Alors que le prodige se réalise, le hanté en subit le contrecoup, le prix est à payer en **PS** par Niveau **N** investi dans le prodige.

Chaque parchemin ou support ne contient qu'un prodige unique et chaque parchemin emplit un emplacement. Ainsi, si un personnage souhaite disposer d'une grande variété de prodiges, il devra y consacrer la majeure partie de son inventaire.

Commentaire : l'idée d'emplacement de sortilège est plus concrète ; les personnages peuvent lancer autant de sorts qu'ils peuvent physiquement en transporter. Augmentez la caractéristique de **Viande** si vous voulez que le personnage transporte sa bibliothèque mobile.

Afin d'obtenir un nouveau parchemin le personnage devra partir à l'aventure pour le dénicher dans une grotte obscure ou le dérober à d'autres **hantés**. Plus le niveau du prodige contenu dans le parchemin est élevé, plus il est rare et précieux. Les personnages qui transportent au vu et au su de tous de tels parchemins ont de grandes chances d'être détroussés par des bandits ou des hantés qui souhaitent les acquérir.

Les **idolâtres** enchâssent leurs prodiges dans des objets qu'ils consacrent et à ce titre attirent moins la convoitise, sinon de ceux qui partagent leur foi.

Lorsqu'un prodige autorise une sauvegarde, réalisez une sauvegarde en opposition entre le bonus de **Crâne** et la valeur de défense de la caractéristique la plus adaptée de la victime, d'ordinaire **Nerfs** pour les prodiges offensifs, **Os** pour les prodiges qui s'emparent des forces vitales, **Crâne** pour les sorts qui altèrent les facultés mentales ou **Tripes** pour les illusions.

100 prodiges sans niveau

Dans les prodiges qui suivent, "**N**" est un nombre correspondant au niveau du personnage, un **item** est un objet susceptible d'être manipulé d'une seule main, et un O**bjet** est n'importe quoi d'une taille inférieure à celle d'un homme. A moins qu'il n'en soit précisé autrement, tous les prodiges comportant une temporalité durent jusqu'à **N**x10 minutes, et ont une portée maximum de 12 mètres. Une créature désigne un figurant quelconque ou un **horla**. Si un prodige affecte directement une autre créature, la créature est susceptible d'y échapper au moyen d'une sauvegarde en opposition. Le succès réduit ou repousse les effets du prodige.

1. **adhère :** l'**Objet** est couvert d'une pâte extrêmement collante.
2. **animer un Objet :** l'**Objet** obéit à vos ordres de son mieux. Il se déplace de 5 m par round.
3. **anthropomorphise**: un animal effleuré obtient une intelligence humaine ou une apparence humaine pour **N** jours.
4. **arcane-œil :** vous voyez au travers d'un globe oculaire magique qui vole alentours selon vos désirs.

5. **prison limbique :** un **Objet** est figé dans une sphère, une poche de forêt limbique, hors de l'espace et du temps.
6. **attraction : N+1 Objets** sont fortement attirés viscéralement l'un par l'autre lorsqu'ils se situent à moins de 3 mètres.
7. **illusion auditive :** vous créez une illusion sonore qui semble provenir d'une direction de votre choix.
8. **babil :** une **créature** doit formuler à haute et intelligible voix tout ce que à quoi vous pensez. En dehors de vos pensées, la **créature** demeure mutique.
9. **forme bestiale :** vous et vos biens vous transformez en un animal ordinaire.
10. **confusion : N** créatures de votre choix sont incapables de conserver leur souvenirs immédiats pour la durée du sort.
11. **déjouer le destin :** lancer **N**+1 d20s. Lorsque vous devez lancer un dé par la suite, vous devez choisir parmi les résultats obtenus et vous en défausser jusqu'au dernier.
12. **oiseaumme :** vos bras se transforment en immenses ailes d'oiseau.
13. **échange corporel :** vous échangez votre corps avec celui d'une créature que vous touchez. Si l'un des corps périt, l'autre aussi.
14. **Marie :** une femme vêtue d'une robe bleue apparaît. Jusqu'à la fin du sortilège, elle obéit poliment à vos requêtes, pour peu qu'elle ne la mettent pas en péril.
15. **séduction : N créatures** vous considèrent tel un ami.
16. **commandement :** une créature obéit à un ordre unique de trois mots qui ne la mette pas en péril.
17. **compréhension :** vous vous exprimez dans toutes les langues de la création.
18. **contrôle des végétaux :** les plantes et les arbres avoisinants vous obéissent et peuvent désormais se déplacer de 1,5 mètres par round.
19. **altération météorologique :** vous pouvez changer le type de temps selon votre humeur, mais vous ne le contrôlez pas pour autant.
20. **contre-sort :** réalisez une sauvegarde en opposition avec le **Crâne** de l'auteur d'un phénomène magique proche. Vous pouvez lancer ce sort en dehors même de votre tour de jeu en tant que réaction, ou pour contrer un effet en développement. Sur un succès vous annulez le sort.
21. **assourdir :** toutes les créatures voisines sont assourdies.
22. **lecture d'égrégore :** vous percevez le chant d'**égrégore** voisin. L'intensité et les harmoniques traduisent la puissance et le raffinement de l'aura.
23. **démembrement :** une quelconque partie de votre corps peut en être détachée ou y être rattachée, à volonté, sans vous causer la moindre douleur ou le moindre dommage. Vous pouvez toujours la contrôler.
24. **déguisement :** vous pouvez modifier l'apparence de **N** personnages, tant qu'ils demeurent humanoïdes. Tenter de les dupliquer en revanche aboutira à un résultat improbable.
25. **déplacement :** un **Objet** semble se situer jusqu'à **N**x3 mètre de sa véritable position.
26. **tremblement de terre :** le sol est parcouru de violentes secousses. Les édifices peuvent être endommagés, voire s'effondrer.
27. **élasticité :** votre corps peut s'étirer sur **N**x3 mètres.
28. **mur élémentaire :** un mur uniforme de ronces de **N**x15 m de long et de 3 mètres de haut émerge du sol.
29. **barboter : N Items** visibles se matérialisent dans votre main.
30. **nuage de brume** : vous exsudez un dense nuage de brume.
31. **frénésie : N** créatures éprouvent une frénétique envie de violence.
32. **portail :** un portail vers un autre plan d'existence s'ouvre.
33. **gravité à la manque :** vous pouvez changer le sens de la force gravitationnelle, pour vous seulement, pendant un round.
34. **avidité : N** créatures éprouvent l'irrépressible envie de s'emparer d'un Item visible que vous leur aurez désigné.
35. **hâte :** votre célérité est triplée.
36. **haine : N créatures** nourrissent une haine profonde à l'encontre d'une autre **créature** ou groupe de **créatures** et souhaitent l'anéantir.
37. **ouïr les chuchotements :** vous pouvez discerner les sons les plus faibles clairement .
38. **flottement :** un **Objet** flotte, sans contact, 60 cm au-dessus du sol. Il peut supporter jusqu'à **N** humanoïdes.

39. **hypnotiser :** une créature entre en transe, et répond avec honnêteté, à **N** questions que vous lui posez, par oui ou non.
40. **ronciade :** une épaisse couche de ronces se répand sur la surface touchée dans un rayon de **N**x3 mètres.
41. **illuminer :** une lueur flottante se déplace selon vos désirs.
42. **gravité accrue :** la gravité triple dans une zone.
43. **attache invisible :** deux **Objets** distants à moins de trois mètres l'un de l'autre ne peuvent être déplacés de plus de trois mètres.
44. **toc toc** : **N** serrures, qu'elles soient ordinaires, ou bien même magiques, sont déverrouillées.
45. **saut :** vous pouvez sautez jusqu'à **N**x3 mètres dans les airs.
46. **air liquide :** vous pouvez nager dans l'air.
47. **amortisseur magique :** tous les effets magiques voisins sont réduits de moitié.
48. **manse :** un solide logis meublé apparaît pour **N**x 12 heures. Vous pouvez en autoriser, ou en interdire, l'accès à volonté.
49. **glands en folie :** vos poches sont pleines de glands et se remplissent à chaque moment.
50. **mascarade : N** apparences et voix de personnages deviennent identiques à celle d'un personnage touché.
51. **miniaturisation :** vous et **N** autres créatures que vous aurez touché êtes réduit à la taille d'une souris.
52. **image miroir : N** répliques de vous-même apparaissent et demeurent sous votre contrôle.
53. **traversée du miroir :** un miroir devient un portail vers un autre miroir dans lequel vous vous êtes miré aujourd'hui.
54. **bras multiples :** vous obtenez **N** bras supplémentaires.
55. **sphère nocturne :** une sphère emplie d'une sombre nuit de **N**×3m de diamètre apparaît.
56. **Objectisé ! :** vous devenez n'importe quel objet inanimé dont la taille est comprise entre une pomme et un grand piano.
57. **limon :** vous vous transformez une masse de limon vivante.
58. **pacification : N** créatures éprouvent une aversion pour la violence.
59. **coche fantomatique :** un coche fantomatique apparaît pour la durée du prodige. Il se déplace anormalement vite, sur n'importe support y compris les eaux.
60. **phobie : N créatures** sont terrifiées par un **Objet** de votre choix.
61. **fossé :** un fossé de 3m de large et de 1,8 m de profondeur se forme dans le sol.
62. **poussée primaire** : un **Objet** grandit à la taille d'un éléphant. Si c'est animal il est enragé.
63. **psychométrie : la Garde Forestière** répond, par oui ou non, à **N** questions concernant un **Objet** que vous avez touché.
64. **Tire ! :** un **Objet** de n'importe quelle taille est tracté vers vous avec la force de **N** hommes pendant un round.
65. **Pousse ! :** un Objet de n'importe quelle taille est poussé loin de vous avec la force de **N** hommes pendant un round.
66. **Mort lève toi ! : N** squelettes émergent du sol pour vous servir. Ils sont particulièrement idiots et ne peuvent obéir qu'à des ordres très simples.
67. **Esprit lève toi ! :** l'esprit d'un cadavre se manifeste et répond à **N** questions.
68. **lire dans les pensées :** vous pouvez déchiffrer les pensées superficielles des **créatures** alentours.
69. **repousser : N**+1 **Objets** sont fortement repoussés lorsqu'ils se situent à moins de 3 m l'un de l'autre.
70. **Tu seras mes yeux :** vous voyez au travers des yeux d'une **créature** que vous avez touché plus tôt dans la journée.
71. **sculpter les éléments :** les **Objets** inanimés retenus deviennent glaise malléable à votre main.
72. **voiler : N créatures** sont invisibles tant qu'elles demeurent immobiles.
73. **mélange : N** créatures échangent leur place instantanément. Déterminez aléatoirement la place qu'elles occupent désormais.
74. **sommeil : N** créatures sombrent dans un sommeil léger.
75. **fumée :** votre corps se dissout en fumée.
76. **héraut escargotin :** 10 minutes après avoir lancé le sort, un héraut revêtu d'entrelacs végétaux monté sur un escargot gigantesque rampe vers vous. Il est en mesure de répondre à toutes les questions relatives à l'histoire du bois le proche et aux quêtes qu'il a engendré, et il pourrait vous aider s'il vous en juge digne.
77. **renifler :** votre odorat décèle la moindre senteur.

78. **trier :** les **Objets** inanimés se trient selon les catégories que vous avez élaborées. Les catégories doivent êtres visibles et manifestes.
79. **spectacle :** une illusion manifestement irréelle, mais néanmoins impressionnante, de votre choix apparaît. Elle peut avoir l'ampleur d'un palais, ou bien encore être mobile ou sonore.
80. **capture de sortilège :** lancez ce sort en tant que réaction à un sort sur le point d'émerger, pour en réaliser une copie que vous pourrez usé à votre convenance d'ici à la fin du présent prodige.
81. **araignée :** vous pouvez vous déplacer telle une araignée.
82. **invoquer l'humus :** toutes les secondes, (6 fois par moment), vous invoquez, ou révoquez, une masse d'humus de un mètre cube. Les nouveaux blocs seront apposés sur une surface de terre ou sur d'autres blocs.
83. **nuée :** vous vous transformez en une nuée de corbeaux, de souris ou de cœlacanthes. Vous ne subissez que les dommages affectant une aire.
84. **télékinésie :** vous déplacez par la force de votre pensée **N** Items.
85. **télépathie : N+1 créatures** perçoivent les pensées les unes des autres, même si elle s'éloignent les unes des autres.
86. **téléportation :** un **Objet** disparaît et réapparaît sur le sol, dans une aire dégagée jusqu'à 12 mètres de distance.
87. **ancre** : un **Objet** devient la cible de tout prodige lancé alentours.
88. **bosquet :** un bosquet d'arbre et des fourrés denses de **N**x12 m émerge soudainement.
89. **saut temporel :** un **Objet** disparaît et se trouve projeté **N**×10 minutes dans le future. Lorsqu'il revient, il apparaît dans la zone inoccupée la plus proche de celle qu'il a quittée.
90. **invoquer une idole :** une statue de pierre de la taille de quatre posters d'adolescent émerge du sol.
91. **bond temporel :** le temps s'écoule dix fois plus vite dans une bulle de 12 mètre de diamètre.
92. **ralentissement :** Dans une bulle de 12 mètres de diamètres le temps s'écoule 10 % plus lentement.
93. **grande vision :** vous discernez toutes les illusions alentours.
94. **sourcier :** une source d'eau saumâtre apparaît.
95. **vision :** vous contrôlez totalement ce que voit une créature.
96. **illusion visuelle :** Un illusion immobile et silencieuse de votre choix émerge. Sa taille peut confiner avec celle d'une chambre à coucher.
97. **garde :** un cercle de cendres de 12 m de rayon apparaît. Choisissez une chose qui ne saurait le traverser : un type de créatures vivantes, un type de créatures mortes, un type de projectile ou un métal.
98. **toile :** vos poignets projettent d'épaisses toiles d'araignée.
99. **la marque du sorcier :** votre index projette un jet de pigment résineux. Ce pigment est visible de vous seul, et peut être vu quelque soit la distance, même au travers de corps solides.
100. **rayon X :** vous avez la vision au rayon X.

Les noms des prodiges sont d'un grand classicisme.
D'évidence, afin de favoriser l'immersion, de susciter la fiction, transposez les au regard des personnages qui les mettent en œuvre.
De même, lors de la mise en jeu, ou du remue-méninges qui préside à la création du prodige, recourez à des transpositions à des morceaux de musique de votre goût.
Puisez aux sources du Drone, du Doom Metal ou d'œuvres plus classiques,
mais chaque prodige mis en œuvre à votre table devrait avoir sa bande originale dédiée.

PLAYLIST MILLEVAUX

Remerciements

la publication de **Knave**, a été rendue possible à raison des encouragements, des retours, et l'assistance des mécènes de Ben Milton sur son Patreon. https://www.patreon.com/questingbeast. Un remerciement particulier à tous ceux de la communauté DIY DND sur Google+.

Polices de caractère : Day Roman, Oldnewspapertype, gratuit pour un usage non commercial.

Traduction initiale de**Knave**, de Claude Féry avec une relecture avisée de Bruno Bord

Adaptation à l'univers de Millevaux par Claude Féry

avec l'aide, la relecture patiente et attentive de Thomas Munier

Millevaux est une création de Thomas Munier, domaine public.

http://outsider.rolepod.net/millevaux/